

# Création d'un .ZIP de soumission

Jamila Sam & Jean-Cédric Chappelier, 2018

Version : 1.0

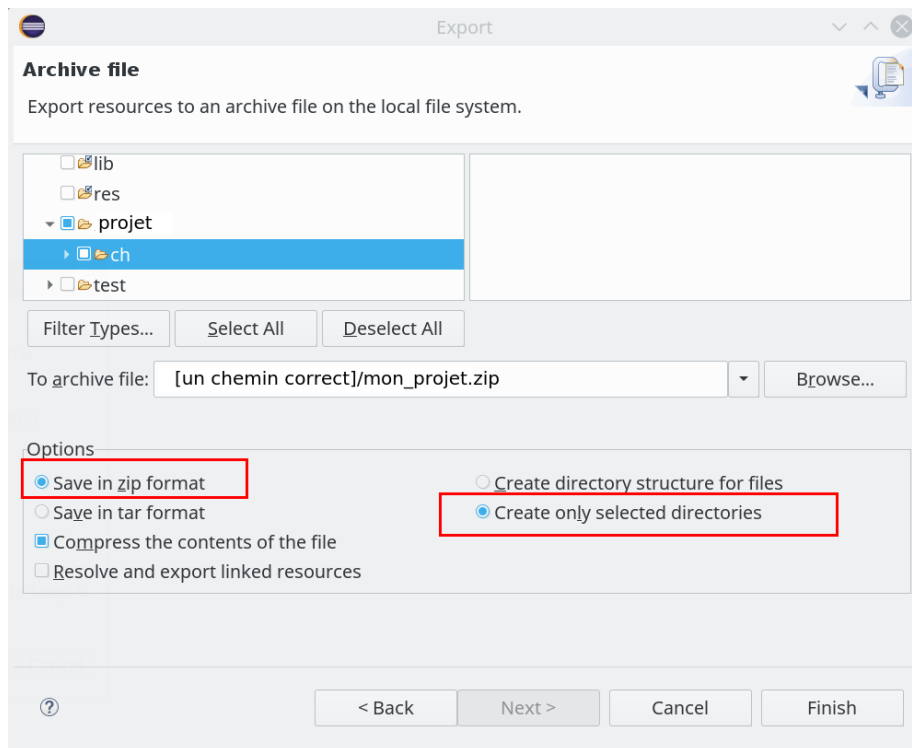


Figure 1: Sélection de fichiers pour le rendu.

Voici les étapes à suivre pour créer une archive à soumettre au correcteur :

1. dans la vue navigateur d'Eclipse (« *Navigator* »), faites un clic droit sur le répertoire **ch** ;  
**Attention, il est très important que ce soit ce répertoire et pas un autre !**
2. choisissez **Export** dans la boîte de dialogue qui s'ouvre alors, déroulez la

section **General**, sélectionnez **Archive File** puis cliquez sur le bouton **Next** ;

3. choisissez l'endroit où créer l'archive (p.ex. le bureau de votre ordinateur) et son nom (p.ex. `mon_projet.zip`) en cliquant sur le bouton **Browse** puis en naviguant à l'endroit approprié. Le nom sera dépourvu d'accents et d'espaces.
4. prenez bien garde à ce que les options « **Save in zip format** » et « **Create only selected directories** » au bas de la boîte de dialogue soient sélectionnées (voir la figure 1) ;
5. cliquez sur le bouton **Finish** afin de créer l'archive Zip à l'endroit que vous avez choisi.

## Sauvegarde d'une étape du projet

Le projet est constitué de 13 étapes de code. Chacune de ces étapes est un devoir noté et rapporte une partie de la note.

**Attention ! Il n'est pas possible de soumettre au correcteur d'une étape donnée, le code d'une étape ultérieure.**

Avant de passer à l'étape suivante, nous vous conseillons donc :

- d'obtenir le maximum de points sur l'étape en cours ;
- de sauvegarder cette étape ; cela vous permettra de préserver chaque étape dans un état où il est possible de la re-soumettre à nouveau au cas où vous souhaiteriez le refaire plus tard.

Pour exécuter une telle sauvegarde dans Eclipse :

1. ouvrez la vue « *explorateur de paquetages* » dans Eclipse :  
`Window > Show View > Package Explorer`
2. faites un clic droit sur votre projet et sélectionnez l'option **Copy** ;
3. faites un clic droit dans un endroit vide de cette vue et sélectionnez l'option **Paste** dans le menu qui s'ouvre ;
4. donnez un nom à cette copie de votre projet, par exemple `antSimulation-step03` si le projet que vous copiez est à l'étape 3.

Ceci n'est bien sûr nécessaire que si vous pensez vouloir resoumettre plus tard une étape déjà passée. Ce n'est donc, *a priori* pas nécessaire si vous avez déjà obtenus le maximum de points sur l'étape en question.